Manual de campamento

1er Campamento Escuela

BRILLANDO CON Cristo





La aventura continúa

- Clases progresivas
- Especialidades
- Eventos
- Fogatas
- Naturaleza
- Vida Devocional

Misión Oriental de Guatemala
Ministerios Juveniles



Preparado por Pr. Moisés Vidal

A todos los lideres de clubes y miembros uniformados en el Oriente de Guatemala:

Apreciados amigos y amigas, reciban un cordial saludo en nombre de nuestro gran Guía Mayor Jesucristo. Quiero felicitar por el buen desempeño y esmero a todos los clubes que asistieron al tercer campamento conquiguías que realizó la Unión Guatemalteca el pasado mes de Abril en Suchitepéquez. Participaron del oriente 375 acampantes, hubo 14 lindos bautismos y muchos eventos ganados para honra y gloria de Dios. Agradecimiento especial al grupo de jueces que ayudaron en dicho evento. Lamentablemente no todos los clubes tuvieron el privilegio de asistir por algunas circunstancias. Surgió entonces la idea de realizar periódicamente campamentos de aprendizaje a nivel local. Y en cumplimiento de la promesa hecha por un servidor, les presento nuestro próximo evento: **el Primer Campamento Escuela de la Misión Oriental de Guatemala**.

Junto a mi equipo de trabajo hemos decidido perseguir los siguientes objetivos:

1. INSPIRAR por medio del lema "BRILLANDO CON CRISTO" para que todos los asistentes brillen con un estilo de vida devocional diaria con Jesús.
2. FOMENTAR un espíritu de amistad y convivencia entre los asistentes, estableciendo relaciones enriquecedoras con personas de diferente sexo y edad, manteniendo una actitud de apertura hacia los demás.
3. DESARROLLAR nuevas habilidades, conocimientos y destrezas, para el servicio de Dios, en la Iglesia y en la comunidad.
4. CUMPLIR con la mayoría de requisitos de las diferentes clases progresivas para una futura investidura.
5. FORTALECER el movimiento de Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores en la Misión Oriental.
6. MOTIVAR a las iglesias que todavía no tienen clubes para que aprovechen esta oportunidad de iniciar un club.

Les doy las gracias de antemano por su apoyo y su valiosa participación.

Como siempre, esperamos verte en el campamento!

Atentamente,

Pr. Moisés Vidal
Director de Jóvenes en Oriente

GENERALES

A. FECHA DEL CAMPAMENTO: del 13-15 de Julio de 2012

B. LEMA: "BRILLANDO CON CRISTO"

C. LUGAR DE CAMPAMENTO: Rio La Conquista Quezaltepeque, carretera a Olopa a 4 kilómetros de Quezaltepeque, Chiquimula.

D. DÍA Y HORA DE INAUGURACIÓN: La inauguración se realizará el día viernes a la 10:00 am. Los clubes pueden armar su campamento desde las 6:30 am. La clausura se realizara el día domingo a las 3:00 pm.

E. PRE-INSCRIPCIÓN: fecha límite del 18 al 20 de Junio de 2012.

F. INSCRIPCIÓN: fecha límite del 25 al 27 de Junio de 2012.

G. CUOTA DE INSCRIPCIÓN: Q25.00 incluye: Inscripción, chárratela, complemento de seguro, lugar de campamento y participación del evento. Habrá una preciosa playera de recuerdo para que aquellos que la soliciten, sume Q25.00 mas a su inscripción y especifique la talla que desea.

H. MÍNIMO DE MIEMBROS POR CLUB: 8 miembros. Están convocados al campamento escuela los clubes de Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores. No se permitirán grupos menores a estos o personas individuales. Todos deben asistir con algún club.

I. PROHIBIDO: juegos electrónicos y portátiles de música. Los teléfonos celulares pueden quedar con los líderes adultos para uso de emergencia solamente, de lo contrario será confiscado por la comisión de disciplina. No es permitido tener mascotas en el campamento.

J. UNIFORME: Todos los Clubes de tradición deberán usar el uniforme completo (camisa, falda, pantalón, pañoleta, etc.) el cual será bien ponderado en las inspecciones realizadas. Sólo los clubes novatos tendrán como alternativa el uso de camiseta o camisa y pantalón o falda de un mismo color, aunque no tendrán la misma ponderación que los clubes que se esforzaron en llevar el uniforme oficial del club.

K. VISITAS: Las visitas, así como los miembros del club, están sujetas a las normas del Campamento.

L. ESTACIONAMIENTO: todo vehículo deberá estar en el área designada para estacionamiento dentro del campamento.

M. PRIMEROS AUXILIOS: los clubes deben de ir preparados con un botiquín completo para atender cualquier necesidad de sus participantes. Además habrá un puesto de emergencia especial al lado de la SC para atender las emergencias generales.

N. LETRINAS: cada club proveerá de una letrina bien equipada y cómoda para los acampantes que será elaborada dentro del terreno que se le asignara al club. Debe tener no menos de 1.5 mts. de profundidad.

O. BASURA: Toda la basura debe ser debidamente embolsada y llevada hasta el lugar designado por los organizadores. Traiga su propia bolsa de basura. Nosotros le pedimos que recuerde a sus conquistadores y guías mayores a usar su buen juicio al momento de generar basura. Habrán depósitos en los alrededores. Empaquete toda la basura.

P. BAÑO: hay un rio que nace en el lugar de campamento. Por favor sea consiente en el uso del agua, no deje empaques de champú o jabón en el área de baño. Respete las horas definidas en el programa.

Q. MEDIO AMBIENTE: realizar fuegos a flor de tierra no esta permitido. Por favor lleve una cocina a gas. Si hay grama natural y desea hacer hoyos, deberá retirar el tepe (Capa superficial de tierra con hierba de unos 10 cm. de espesor) el cual servirá para tapar de nuevo.

R. MATERIALES: tendremos a disposición pañoletas, boinas, especialidades, insignias, etc..

S. DESFILE: se realizara un desfile el día sábado por la mañana en el pueblo de quezaltepeque. Cada club deberá portar el rotulo que los identifique y carteles alusivos a uno de los siguientes temas: medio ambiente, tabaco y alcohol, violencia, familia y valores con énfasis en los 10 mandamientos. Hacer provisión para su transporte.

T. REUNIONES GENERALES: todos deben asistir a las convocatorias generales ya sea de culto, acto cívico, eventos. Deben usar durante todo el día sábado su uniforme de gala.

U. INTRUCCIONES: Todo asistente debe de estar inscrito en alguna clase progresiva o especialidad ya que no se permitirán turistas en el campamento.

V. DURANTE EL CAMPAMENTO: respetar a los animales, la vegetación y las zonas de cultivo. Cuidar el trato con las personas que habitan en la zona. Mantener el orden y la limpieza (es necesario y nos ayuda a transmitir buena imagen). Aprovechar los senderos ya existentes, así evitaremos erosionar más el suelo. No cortar arboles o arbustos.

W. DESPUES DEL CAMPAMENTO: hay desmontar el campamento tratando de recoger absolutamente todo, pensando en reutilizar, buscando la manera de reciclar. No dejar cuerdas en los árboles, cubrimos los hoyos que hemos abierto. No quemamos el material. Intentaremos dejar el lugar mejor de cómo lo encontramos. Si nos hubiera sobrado comida y es perecedera, podemos repartirla con las personas con las que hayamos tenido contacto durante el campamento. El campamento debe estar limpio, en buen estado, e inspeccionado por un miembro de la comisión Check-out. Llene la encuesta de campamento, será de mucha ayuda.

EVENTOS PRE-CAMPAMENTO

1. Preinscripción:

La preinscripción será del 18 al 20 de Junio de 2012. Por puntualidad de preinscripción se dará 75 puntos. Es necesario que la lista la envíe a campamentoescuela@gmail.com, moisyto@gmail.com, brendik_giron13@hotmail.com .Vea Apéndice A para llenar el formulario oficial.



2. Inscripción:



La inscripción será del 25 al 27 de Junio de 2012. Por puntualidad de inscripción se dará 75 puntos. La cancelación de inscripción debe ser realizada en BANRURAL cuenta monetaria 3-166-01130-8 a nombre de Misión Oriental de Guatemala. El costo por persona será de Q25.00 que incluye: inscripción, charratela, lugar del campamento, participación y seguro de acampantes. Cuando se haga el pago respectivo, también es necesario que envíe escaneado el codito de deposito y la lista de acampantes por medio de correo electrónico a campamentoescuela@gmail.com, moisyto@gmail.com, brendik_giron13@hotmail.com y confirmar su pago al teléfono 7942-4593. Vea Apéndice A para llenar el formulario oficial.



3. Evangelismo:

a. **Participantes**: Todo el club debidamente uniformado.

b. **Procedimiento**: Se realizarán las siguientes actividades de evangelismo:

I. Campaña Evangelística -- Se deberá realizar al menos una semana de campaña evangelística en cada grupo pequeño. Todos deben de usar el uniforme durante la actividad, incluyendo al predicador.

II. Bautismo antes del campamento – Se deberá realizar una ceremonia de bautismo (exclusiva del Club) ya sea, del resultado del evangelismo público o personal del club.

III. Bautismo en el Campamento – Llevar un candidato para ser bautizado en el Campamento. El bautismo será realizado con una ceremonia inolvidable donde no menos de 75 uniformados serán sumergidos en las aguas bautismales.

c. Puntuación:

- Realizar campaña evangelística 100 puntos.
- Al menos un bautismo antes de camp. 50 puntos
- Al menos un bautismo en el camp. 50 puntos
- De 3 bautismos en adelante sume 50 puntos

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 250 PUNTOS

*Nota: Cada uno de los aspectos de evangelismo deberá informase con fotografías, carta firmada por el Pastor de Distrito y Director de Obra Misionera y un pequeño resumen de lo sucedido.

4. Recaudación RADIO 2012 :



a. **Participantes:** Todo el club debidamente uniformado.

b. **Materiales:** Los que proporcione el campo y cualquier otro que se necesite.

c. **Procedimiento:** Los clubes deberán participar en la recaudación anual para la radio. Cada participante deberá de recaudar Q25.00. El club que sobrepase su meta por cada Q200.00 obtendrá puntos extras, hasta 3 superávit. Recuerde preparar un informe, el cual debe contener: fotografías en acción (no posando), carta firmada por el tesorero y el pastor conteniendo la cantidad recolectada y un pequeño resumen de lo sucedido.

C. Puntuación:

- Objetivo alcanzado 100 puntos.
- Alcanzado 75% 75 puntos

➢ Alcanzado 50%	50 puntos
➢ Informe completo	25 puntos
➢ Un Superávit de Q200.00	50 puntos

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 275 PUNTOS

5. Servicio a la comunidad:

a. **Participantes**: Todo el club.



b. **Procedimiento**: **Acabo de donar VIDA, doné SANGRE**: es un programa para ser solidarios con otros guatemaltecos que necesitan esperanza de vida. Hay que ponerse en contacto con algún hospital o banco de sangre para informarse de los pasos a seguir para donar sangre. Junto con la directiva de ministerios juveniles de la zona se elegirá el lugar. El club local será el promotor de invitar a la iglesia y la comunidad a unirse a este filantrópico proyecto. Cada club deberá presentar la nomina firmada por el encargado del banco de sangre, de al menos 12 donantes voluntarios. La fecha para donar sangre es el sábado 02 de junio de 2012. El club que sobrepase su meta, por cada 3 donantes adicionados obtendrá 25 puntos extras. Máximo 75 puntos extras.

c. **Puntuación**:

➢ 3-6 donantes	25 puntos
➢ 7-10 donantes	50 puntos
➢ 12 donantes voluntarios	75 puntos.
➢ Añada por cada 3 donantes extras	25 puntos
➢ Informe completo	50 puntos

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 200 PUNTOS

6. Día de la iglesia limpia:



d. **Participantes:** Todo el club.

e. **Materiales:** escobas, trapeadores, detergente y cualquier otro implemento de limpieza.

f. **Procedimiento:** El club es el encargado de organizar, motivar a la congregación y ejecutar

un día de limpieza general en la iglesia local. Se puede pintar, barrer, botar cualquier cosa que afea el templo, trapear, lavar etc. Recuerde preparar un informe, el cual debe contener: fotografías en acción (no posando), carta firmada por el pastor y un pequeño resumen de lo sucedido.

D. Puntuación:

- Informe completo 50 puntos
- Actividad realizada 100 puntos

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 150 PUNTOS

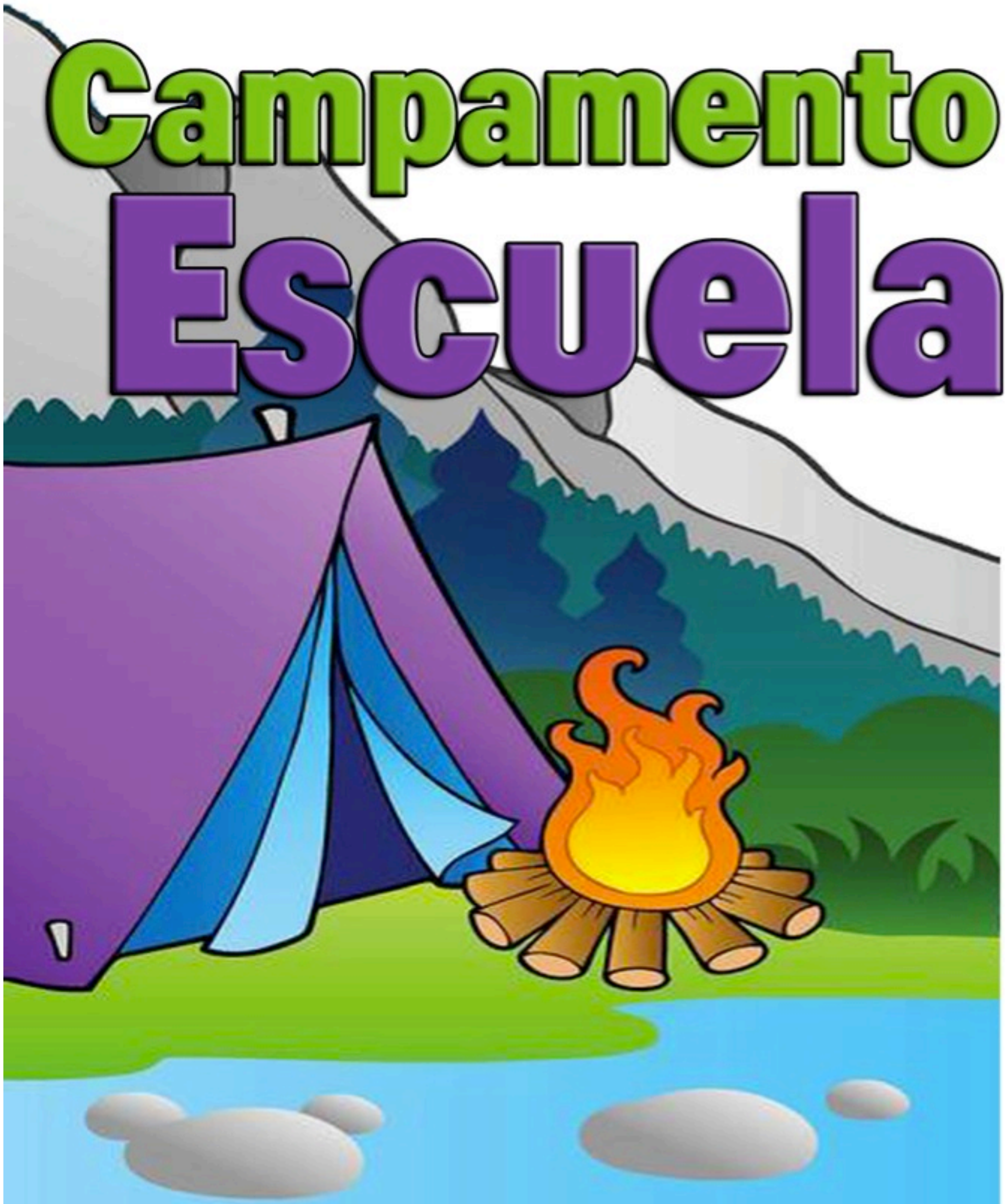
7. Gerencia del Club:

a. **Participantes**: Todo el club.

b. **Procedimiento**: se debe completar lo siguiente:

1. Directiva – Tener la directiva completa del Club, integrados por: Director(a), Sub-Director(a), Secretario(a) y Tesorero(a), con consejeros con más de 18 años y capitanes para cada unidad. 50 puntos.
2. Planificación –Plan Anual de Trabajo 2012. Tome nota que su plan iniciará de enero a diciembre, conteniendo lo siguiente: Respondiendo al ¿Qué se hará? ¿Quién lo hará? ¿Cómo se hará? ¿Cuándo se hará? Objetivos. Fecha del voto de la Junta de Iglesia, con la aprobación del plan de trabajo. Firma del Pastor o Anciano, confirmando la aprobación. 50 puntos
3. Reuniones con los padres – Realizar por lo menos, dos reuniones con los padres en diferentes trimestres, mandar acta firmada por los padres asistentes. 50 puntos por cada reunión.
4. Visita del Pastor Distrital – Recibir por lo menos, una visita del Pastor distrital. 50 puntos
5. Reunión Semanal – El Club tendrá que realizar por lo menos, tres reuniones por mes, durante el año. 50 puntos.

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 250 PUNTOS


Campamento
Escuela

EVENTOS GENERALES

1. LANZAMIENTO DEL HUEVO



a. **Participantes:** 3 participantes mixto, 1 aventurero, 1 conquistador y 1 guía mayor.
b. **Materiales**: un huevo de gallina, toalla
c. **Procedimiento**: Los participantes se ubicarán de frente al que esta en medio. El del centro lanzara primero a un lado y después a otro. Cada pitazo indicará el momento de lanzar el huevo al compañero. Una vez que atrapen el huevo se retrocederá 1 metro sobre la línea señalizada por los evaluadores, esto lo hará el participante que recibió el huevo, el que esta al centro no se mueve a menos que sea para recibir el huevo, luego regresa a su posición. El último club que logre una mayor distancia sin que el huevo se le quiebre gana el evento. El juez correspondiente dará un solo huevo a cada club participante.

d. **Puntuación:** Habrá un juez por cada club participante llevando el registro de la distancia recorrida.
e. **Penalizaciones:**
   1- Se podrá pisar la raya hacia atrás pero nunca hacia delante.
   2- En determinado caso si el huevo cae y no se quiebra podrá seguir participando.
   3- No se puede usar otro tipo de huevo, ni haberlo cocido para que no se quiebre.

2. TRANSPORTANDO AGUA



a. **Participantes:** 12 participantes mixto. Al menos un aventurero. Al menos una mujer.
b. **Materiales**: dos cubetas, una esponja de 50 cms. de largo, 20 cms. de ancho y 10 cms. de alto.
c. **Procedimiento**: los participantes se ubicarán sentados en el suelo con las piernas cruzadas uno detrás de otro lo mas cerca posible. La primer cubeta estará llena de agua a una distancia de 10 metros y la otra cubeta estará a la espalda del ultimo participante. Al silbatazo del juez, el primer participante se levantara y correrá hasta la cubeta llena de agua, tomara la esponja que esta adentro de la cubeta y regresara a sentarse donde estaba originalmente, ya sentado pasara la esponja hacia atrás y por encima de su cabeza, al siguiente compañero y así sucesivamente hasta el ultimo participante que de espaldas a la cubeta exprimirá la esponja. Ya exprimida, pasara la esponja hacia delante de la

misma manera que la recibió, hasta llegar al primer participante que volverá a realizar la operación.. Para poner mas interesante el evento el agua tendrá un ingrediente secreto que lo darán los organizadores.

d. **Puntuación:** Gana el que mas agua tenga en la segunda cubeta. Habrá medida exacta.

EVENTOS ESPIRITUALES

1. BOOM BIBLICO



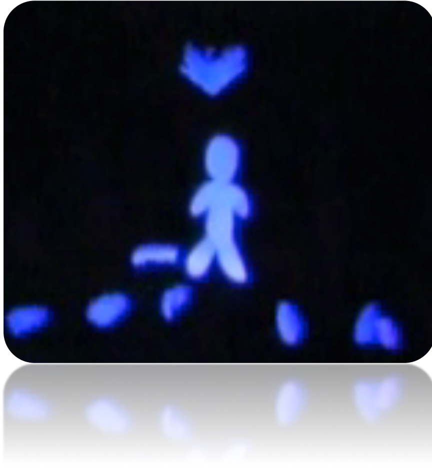
a. **Participantes:** 4 aventureros, 4 conquistadores y 4 guías mayores.

b. **Materiales:** Tarjeta del boom bíblico, materiales adicionales de estudio para los libros de Romanos, 1 Corintios, 2 Corintios y Gálatas.

c. **Procedimiento:** Se usará la tarjeta o guía de preparación para cada nivel del boom bíblico, de marzo a junio. Debe estudiar 3 aspectos básicos: -- Los detalles de los textos estudiados (acontecimientos, protagonistas, lugares, circunstancias, etc.). -- Contexto histórico, geográfico y político de los libros a estudiar. -- La biografía de los autores de los libros estudiados. Es importante que consiga la guía de estudio para preparar a su participante. El evento se realizará en dos etapas: PRIMERA: 4 miembros del club deben estar preparados para realizar un examen escrito. Los 5 clubes con promedio más alto irán a la final que será de manera oral frente a todos los acampantes. SEGUNDA: Se les hará preguntas orales a los que clasificaron a la final, 2 representantes por cada club, por cada nivel. Se harán 4 rondas de preguntas. El punteo por pregunta dependerá del grado de dificultad en cada ronda. El que acierte más preguntas orales (50 puntos), más el examen escrito (50 puntos), dará como resultado al mas destacado en éste evento espiritual.

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 150 PUNTOS

2. SHOW DE MANOS



a. **Participantes:** Todo el club.

b. **Materiales:** Pista musical, guantes blancos, ropa y zapatos totalmente negros, figuritas de papel o cartón blanco si fuere necesario, luz fluorescente que será proporcionado por el campo.

c. **Procedimiento:** este evento se presentara por la noche y consiste en realizar únicamente con las manos y figuritas de cartón o papel el mensaje que contenga el canto. Se calificara originalidad, creatividad, tiempo, coordinación y desarrollo del tema. No se permite tomar fotografías. Este evento fue propuesto como evento nuevo en el campamento conquiguías 2012, inspirado en el video de YouTube titulado "hands show".

d. **Tiempo:** 3 minutos mínimo, 5 máximo.

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 150 PUNTOS

¿QUÉ ES UN CAMPAMENTO ESCUELA?

El campamento escuela es un programa de aprendizaje que provee apoyo a los diferentes clubes en las clases progresivas, especialidades, formación de liderazgo y crecimiento espiritual.
Cada distintivo del Club presupone un curso de estudios relacionado con un determinado tema, que deberían ayudarle a la persona a desarrollarse como cristiano bien equilibrado, al afectar directamente los aspectos sociales, emocionales, físicos y espirituales de su vida.
Tenemos como propósito que cada acampante, lejos de solo lucir un distintivo, "crezca en sabiduría, en estatura y en gracia ante Dios y ante los hombres."

Nuestro primer campamento escuela se convierte entonces, en la oportunidad para avanzar en los requisitos de las siguientes clases progresivas:

1. ABEJITAS INDUSTRIOSAS
2. CONSTRUCTORES
3. AMIGO
4. COMPAÑERO
5. EXPLORADOR
6. GUIA MAYOR
7. LIDER JUVENIL
8. MEDALLON DE PLATA PARA SEÑORITAS
9. MEDALLON DE PLATA PARA HOMBRES

Además se impartirán las siguientes especialidades:

1. BIBLIA I (AVENTUREROS)
2. SALUD (AVENTUREROS)
3. SEGURIDAD (AVENTUREROS)
4. BIBLIAS II (AVENTUREROS)
5. MAYORDOMO SABIO (AVENTUREROS)
6. ANALISTA DE COMUNICACIÓN (AVENTUREROS)
7. PINTURA SOBRE VIDRIO
8. SEMILLAS
9. NATACION I (POR CONFIRMAR)
10. NATACION II (POR CONFIRMAR)
11. NUDOS
12. RESCATE BASICO
13. ANIMALES DOMESTICOS
14. CLIMATOLOGIA I
15. ORIENTACION
16. PRIMEROS AUXILIOS I
17. PRIMEROS AUXILIOS II

Se ha seleccionado un grupo de instructores que impartirán las diferentes temáticas:

1. DEPARTAMENTALES DE MINISTERIOS JUVENILES
2. GUIAS MAYORES INSTRUCTORES DE EL SALVADOR
3. UNIDAD DE RESCATE ADVENTISTA (URA GUATEMALA)
4. INTRUCTORES DE DIFERENTES SECTORES DE GUATEMALA
5. INSTRUCTORES DE ORIENTE DE GUATEMALA
6. INVITADOS ESPECIALES

Tenemos un gran desafío frente a nosotros y es preparar a una juventud para desarrollar sus dones y ponerlos al servicio de Dios y la humanidad, todos los uniformados "Brillando con Cristo"

CLASES PROGRESIVAS Y ESPECIALIDADES

INDICACIONES GENERALES:
1. Debe tener el material oficial de la Misión Oriental para el registro de cada clase y llevarlo al campamento en un folder de color correspondiente a cada clase.
2. Debe de estudiar los requisitos que se estarán impartiendo en el campamento escuela con anticipación, ya que la instrucción no será exhaustiva y deberán rendir cuenta o exámenes en cada requisito.
3. Llevar al campamento cualquier material que solicite el requisito. Si es especialidad y hay que llevar alguna colección, recorte, etc. Debe de presentarlo en el campamento para que puedan firmar el requisito.

1. ABEJA INDUSTRIOSA



- **REQUISITOS EN EL CAMPAMENTO:**
  - **a.** Especialidad de salud
  - **b.** Especialidad de seguridad
  - **c.** Especialidad Biblia I
  - **d.** Lectura de libro Animales heroicos del capitulo 20 al 38.

NOTA: TODOS LOS DEMAS REQUISITOS DEBEN REALIZARLOS EN EL CLUB LOCAL DESPUES DEL CAMPAMENTO.

3. CONSTRUCTORES

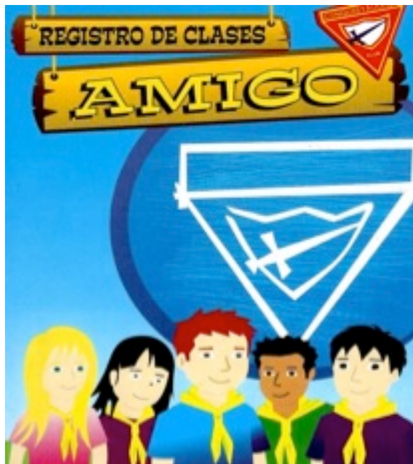


➲ **REQUISITOS EN EL CAMPAMENTO:**

a. Especialidad Biblias II
b. Especialidad Analista de comunicación
c. Especialidad de Mayordomo sabio
d. Lectura de libro Animales heroicos del capitulo 20 al 38.

NOTA: TODOS LOS DEMAS REQUISITOS DEBEN REALIZARLOS EN EL CLUB LOCAL DESPUES DEL CAMPAMENTO

3. AMIGO



➲ **REQUISITOS EN EL CAMPAMENTO:**

a. Especialidad de Pintura sobre vidrio.
b. Especialidad Natación I (por confirmar).
c. Especialidad Semillas.
d. Aprobar un examen sobre medidas de seguridad en campamento.
e. Armar y desarmar una carpa y hacer una cama de campaña.
f. Saber diez reglas para realizar una caminata y qué hacer cuando se está perdido.
g. Aprender las señales de rastro y pista. Poder diseñar un rastro de 2 km, para que otros puedan seguir la pista. Poder seguir un rastro o pista de dos km.
h. Caminata de 3 kilómetros.
i. Pernoctar dos noches en un campamento.

NOTA: TODOS LOS DEMAS REQUISITOS DEBEN REALIZARLOS EN EL CLUB LOCAL DESPUES DEL CAMPAMENTO.

4. COMPAÑERO



- **REQUISITOS EN EL CAMPAMENTO:**
  - **a.** Especialidad de Rescate básico.
  - **b.** Especialidad Animales domésticos.
  - **c.** Especialidad Natación II (por confirmar).
  - **d.** Saber cómo encontrar los ocho puntos cardinales sin la ayuda de una brújula, usando las estrellas o un reloj.
  - **e.** Nudos y amarras
  - **f.** Pernoctar dos noches y conocer por lo menos seis puntos esenciales para escoger un buen lugar para acampar.
  - **g.** Participar en una caminata de una hora por el campo.

NOTA: TODOS LOS DEMAS REQUISITOS DEBEN REALIZARLOS EN EL CLUB LOCAL DESPUES DEL CAMPAMENTO.

5. EXPLORADOR



- **REQUISITOS EN EL CAMPAMENTO:**
  - **a.** Especialidad Climatología I.
  - **b.** Especialidad Orientación.
  - **c.** Especialidad Primeros auxilios I (leer manual de URA GUATEMALA)
  - **d.** Saber cómo encontrar los ocho puntos cardinales sin la ayuda de una brújula, usando las estrellas o un reloj.
  - **e.** Nudos y amarras
  - **f.** Pernoctar dos noches y conocer por lo menos seis puntos esenciales para escoger un buen lugar para acampar.
  - **g.** Pernoctar dos noches en un campamento. Repasar los puntos que deben tomarse al escoger un buen sitio para acampar, hacer una sopa de verduras para el almuerzo y un desayuno de huevos con frijoles (llevar los materiales).
  - **h.**

NOTA: TODOS LOS DEMAS REQUISITOS DEBEN REALIZARLOS EN EL CLUB LOCAL DESPUES DEL CAMPAMENTO.

7. GUIA MAYOR Y LIDER JUVENIL



➲ **REQUISITOS EN EL CAMPAMENTO:**

a. Especialidad de Primeros auxilios I (manual completo de URA)
b. Especialidad de Primeros auxilios II
c. Especialidad de Climatología I
d. Especialidad de Orientación
e. Especialidad de Rescate Básico
f. Especialidad de Pintura sobre vidrio
g. Entrenamiento en consejería
h. Examen del libro nuestra herencia
i. Examen de las 28 creencias fundamentales

NOTA: TODOS LOS DEMAS REQUISITOS DEBEN REALIZARLOS EN EL CLUB LOCAL DESPUES DEL CAMPAMENTO.

8. MEDALLÓN DE PLATA



➲ **REQUISITOS EN EL CAMPAMENTO:**

Se realizaran las pruebas correspondientes a los y las participantes. Lo que se necesita es que los y las participantes lleguen bien preparado físicamente. Tendrán dos meses para prepararse y presentar así en el campamento los requisitos que exige la tarjeta.

INSPECCIÓN

El objetivo es evaluar el orden y limpieza que debe mantenerse dentro de su área de acampar. Se realizarán 6 visitas en total, 3 diurnas y 3 nocturnas.



EL TOTAL

MAXIMO DE PUNTOS POR INSPECCION DIURNA ES DE 250 PUNTOS Y EL DE INSPECCION NOCTURNA ES DE 80 PUNTOS

AREAS A EVALUAR:

1. CORTESIA (10 puntos)

- Diurna
- Se muestra desde que el evaluador se presenta al club.
- Se puede hacer a través de un canto, un integrante dando la bienvenida, etc.
- Se evaluará solamente durante la visita.

2. MATUTINA (10 puntos)

- Diurna.
- Todo el club debe de manejarla de memoria.
- Aprender título, cita y texto.
- El evaluador solicitará que todos la digan al unísono. Luego se eligen dos para que la repitan.

3. ASEO PERSONAL (10 puntos)

- Diurna.
- Manos, uñas, dientes, zapatos limpios, apariencia física.

4. FORMACIONES Y MARCHAS (10 puntos)

- Diurna.
- El evaluador pondrá a prueba al club a través de órdenes.
- Se evaluara las ordenes básicas:
  - Descanso 1 pto.
  - Firmes 1
  - Descanso a discreción 1

- Flanco izquierdo 1
- Flanco derecho 1
- Alinear 1
- Saludos 1
- Marcha 1
- Posición de oración 1
- Media vuelta 1

5. TENDEDERO (10 puntos)

- Diurna y Nocturna.
- Ropa mojada 3
- Definido área de hombres y mujeres. 2
- Orden. 3
- Buena ubicación. 2

6. UNIFORME (15 puntos)

- Diurna.
- Uniforme oficial (15 puntos)
  - Camisa/blusa blanca tipo militar 1 pto.
  - Cinturón negro 1
  - Mujeres: calcetas blancas o verdes (todos iguales) 1
  - Hombres: calcetines negros o verdes (todos iguales) 1
  - Pantalón oficial 1
  - Falda oficial 1
  - Zapatos negros 1
  - Pañoleta y tubo (cañuela) 1
  - Corbata negra y lisa con o sin logo GM (solo para GM) 1
  - Triángulo 1
  - Mundo 1
  - Insignias bien colocadas y pegadas 1
  - Banda respectiva 1
  - Boina o gorra oficial 1
  - Cordón Azul (para el director) 1

- Uniforme no oficial (10 puntos máximo)
  - Camisa del mismo color 2 ptos.
  - Pantalón del mismo color 2
  - Falda del mismo color 2
  - Zapatos del mismo tipo y color 2
  - Calcetines del mismo color 2

7. BANDERAS Y BANDERINES (10 puntos)

- **Diurna Izadas y nocturna arriadas**
- Bandera del conquistador 1 ptos.
- Bandera del Guía mayor 1
- Bandera de Aventurero 1
- Bandera Nacional 2
- Banderín de Conquistador 1
- Banderín de Guía Mayor 1
- Banderín de Aventurero 1
- Banderas izadas o arriadas 1
- Banderines a la vista o guardados 1

8. BOTIQUIN (10 puntos)

- Diurna
- Rotulado del contenido 2 ptos.

- Ordenado y limpio 2
- Gasas y otros para heridas 1
- Medicamento para dolor, fiebres etc 1
- Equipo de inmovilización 1
- Maletín o caja especial para primeros aux. (no de cartón) 2
- Buena ubicación 1

9. COCINA (10 puntos)
- Diurna y nocturna
- Limpieza 2 ptos.
- Orden de utensilios 2
- Fuego apagado (noche totalmente) o encendido cocinando 2
- Alimentos bien tapados 2
- Agua bien tapada 2

10. ALACENA (10 puntos)
- Diurna y nocturna
- Ordenada 4 ptos
- Limpia 4
- Tapada 2

11. MENU A LA VISTA (10 puntos)
- Diurna

12. BASURERO (10 puntos)
- Diurna y nocturna
- Basurero materia orgánica en tierra 2 ptos.
- Basurero materia inorgánica en bolsa 2
- Basura no a la vista (limpio) 2
- Tapado 2
- Bien ubicado 2

13. SANITARIO (10 puntos)
- Diurna y nocturna
- Limpio 2 ptos.
- Resguardado por paredes 2
- Sentadero 2
- Cal 2
- Buena ubicación 2

14. CERCO (10 puntos)
- Diurna
- Estético 3 ptos.
- Limites bien definidos 2
- Tensado 3
- Separación de ½ metro entre clubes 2

15. ORDEN Y LIMPIEZA GENERAL (10 puntos)
- Diurna y nocturna

16. BIBLIAS A LA VISTA (10 puntos)
- Diurna
- Ubicadas en un solo lugar 5 ptos
- Suman total de acampantes 5

17. HERRAMIENTAS Y EQUIPOS (10 puntos)

- Diurna y nocturna
- Orden 5 ptos.
- Buena ubicación 5

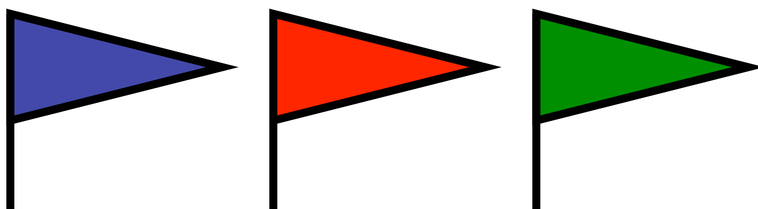
18. CARPAS (15 puntos)
- Diurna
- Alineadas y agrupadas por tamaños 2 ptos.
- Definido área de hombres y mujeres 2
- Bien armadas y estacas colocadas correctamente 2
- Zapatos arreglados 2
- Maletas ordenadas de mayor a menor 2
- Limpieza y camas bien tendidas 3
- Puertas, ventanas y zíperes en su lugar 2

19. DISCIPLINA (10 puntos)
- Diurna
- A tiempo en formación para inspección 5 ptos.
- Bien formados y disciplinados a la hora de inspección 5
- Nocturna
- Silencio después del toque de queda 10

20. ELEMENTOS ADICIONALES NATURALES (50 puntos)
- Asta de bandera 5 ptos.
- Rótulo del club (puede ser no natural) 5
- Entrada o pórtico 5
- Ropero 5
- Zapatera 5
- Boletinero (puede ser no natural) 5
- Devocional o santuario 5
- Torre 5
- Mesa 5
- Cocina 5

Al inicio de cada día se dará el respectivo puntaje de inspección, se asignará un banderín a cada club, quedando de la siguiente manera:

BANDERINES	
AZUL	95 - 100%
ROJO	85 – 94 %
VERDE	75 – 84 %



RANKING DEL CLUB

Nuestro octógono de los guías mayores nos da la idea de cómo se premiará en este campamento. Sus seis estrellas es el máximo galardón a alcanzar, y esperamos que todos los clubes puedan ser CLUBES SEIS ESTRELLAS. Los niveles quedarán de la siguiente



IDEALES

BLANCO:
"El mensaje del Advenimiento a todo el mundo en mi generación. "

LEMA:
"El Amor de Cristo nos Motiva."

VOTO DE LOS CONQUISTADORES:
(Colocar la mano derecha sobre el corazón).
"Por la gracia de Dios seré puro, bondadoso y leal, guardaré la ley del conquistador, seré siervo de Dios y amigo de la humanidad"

LEY:
"La Ley del Conquistador me manda: observar la devoción matutina, cumplir con la parte que me toca, cuidar mi cuerpo, tener una mirada franca, ser cortés y obediente, andar con reverencia en la casa de Dios, conservar una canción en el corazón y trabajar para Dios"

VOTO A LA BIBLIA:
"Prometo lealtad a la Biblia, la Palabra de Dios. Haré que sea lámpara a mis pies y lumbrera a mi camino y guardaré su palabra en mi corazón para no pecar contra Dios"
(La persona que recita el voto toma con la mano izquierda una Biblia cerrada y coloca mano derecha sobre ella. Los demás participantes colocan su mano derecha sobre el corazón. Para repetir el voto a la Biblia es con "saludo uno". Después de repetirlo la orden es "Firmes").

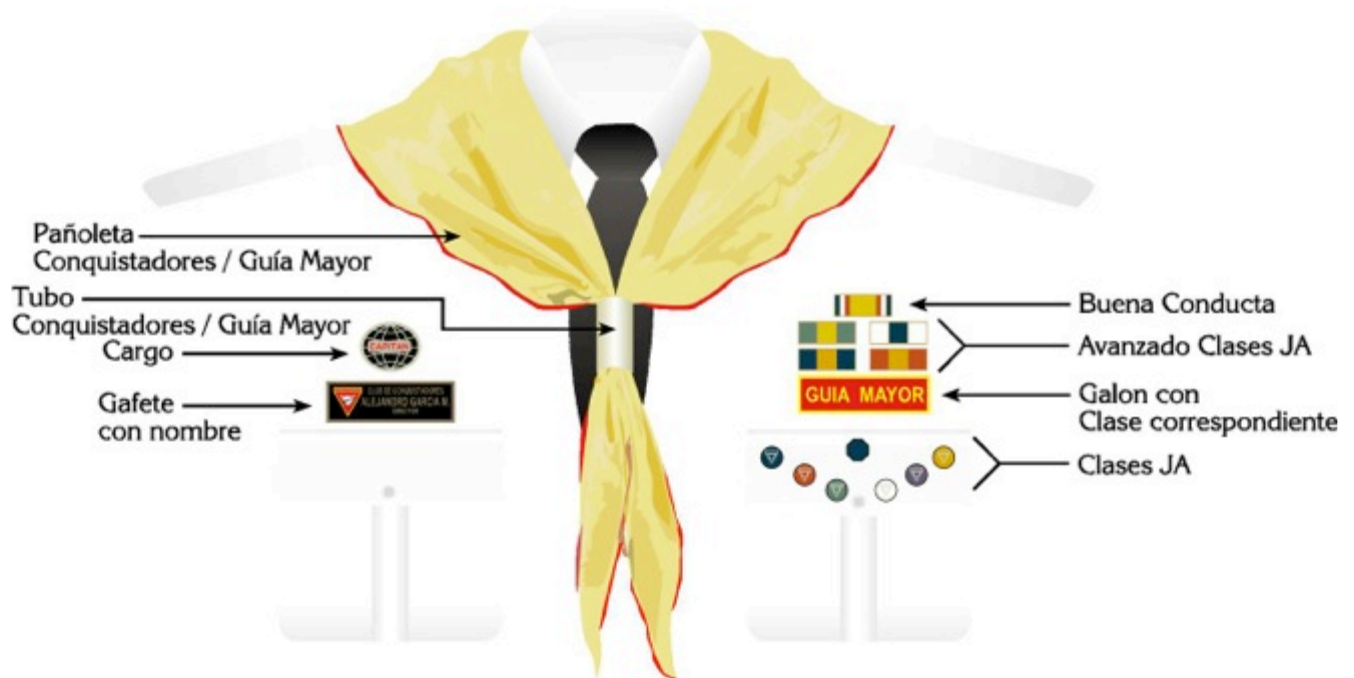
LEGIÓN DE JONOR J.A.

Me ofrezco ahora para unirme a la LEGION DE HONOR J.A. y por la gracia y el poder de Dios prometo:

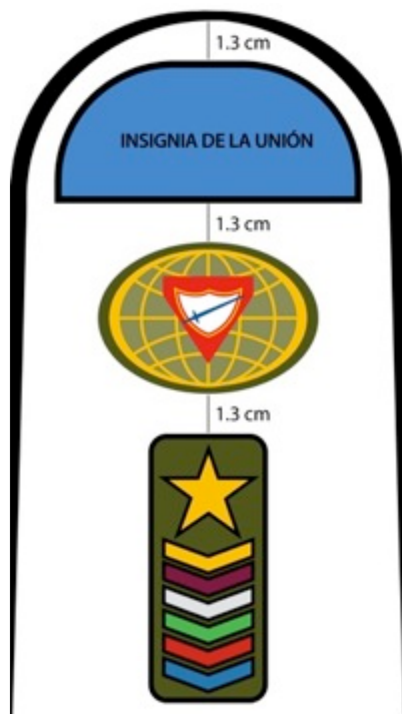
HONRAR A CRISTO en lo que escoja VER
HONRAR A CRISTO en lo que escoja OIR
HONRAR A CRISTO en los lugares adonde escoja IR
HONRAR A CRISTO en la selección de MIS COMPAÑEROS
HONRAR A CRISTO en la selección de mis PALABRAS Y PENSAMIENTOS
HONRAR A CRISTO en el cuidado esmerado del TEMPLO DE MI CUERPO

(Se repite en la iniciación de clubes, Investiduras, Día del Conquistador)

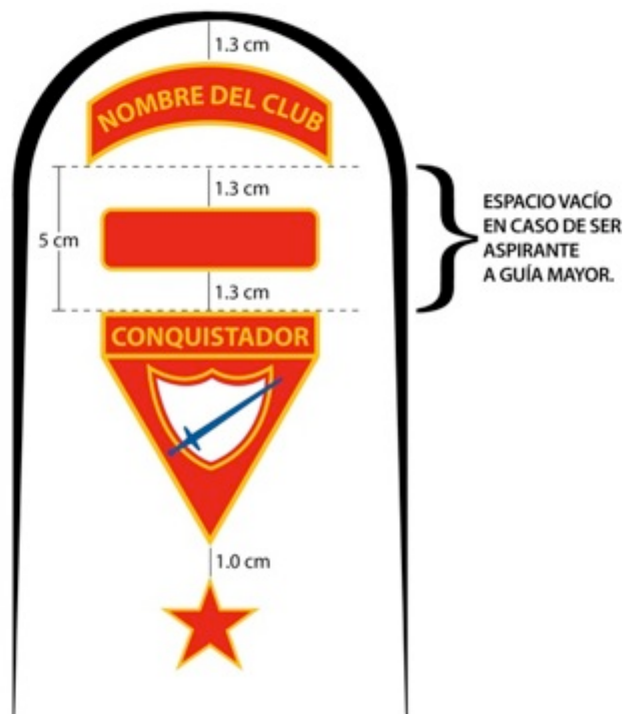
UNIFORME



IZQUIERDA



DERECHA












APENDICE A
FORMULARIOS

1er CAMPAMENTO ESCUELA
"BRILLANDO CON CRISTO"
Formulario 01

AUTORIZACIÓN DE VIAJE

Yo ____ autorizo la

participación de mi hijo(a) _______________________________ en el

1er CAMPAMENTO ESCUELA que será realizado DEL 13 AL 15 DE JULIO

DE 2012, en QUEZALTEPEQUE, CHIQUIMULA, siendo la salida el día

___/___/___ a las ______hrs.

De (lugar)____ Y el

retorno el día ____/____/____ a las ____hrs. en el mismo lugar.

Nombre del responsable: _____________________________________

Teléfono de contacto: ____

Documento de identificación: nombre y número: ___________________

Lugar y fecha ______________, _____ de ___________de _________.

FIRMA

Padre o responsable

1er CAMPAMENTO ESCUELA
"BRILLANDO CON CRISTO"
Formulario 02

FICHA DE INSCRIPCION DEL CLUB

INFORMACION GENERAL DEL CLUB

Nombre:_________________________________ Iglesia:

______________________ Distrito:________________________

Asociación/Misión: ___________________

Dirección completa:

Año de fundación del Club: ___________________________________

Cantidad participantes en el campamento: ______ Número Aventureros____

Conquistadores: _______________ Número de Guías Mayores: __________

Número de Directivos del club: _____________ Número total de miembros

del club: _______________

INFORMACION DEL CONTACTO

Director(a):____

Dirección completa:

Contacto Teléfono: ( ) ____________E-mail: _________________ Nombre del

pastor: ____________________ Celular del Pastor: _____________ E-

mail:_____________

___________________	_____________________	___________________
FIRMA DEL PASTOR	FIRMA DEL DIRECTOR	FIRMA 1er ANCIAN0

No	NOMBRE	EDAD	CARGO	TALLA
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

TOTAL DE INSCRITOS________
TOTAL PLAYERAS_______

Talla –S____
Talla S____
Talla M____
Talla L____
Talla XL____